

DAFTAR PUSTAKA

Adinata, Barnas Danu 2010, *Virtual Reality Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender*, Skripsi, Universitas Indonesia, Depok.

Adipranata, Rudy 2005, 'Pemodelan Obyek Tiga Dimensi Dari Gambar Sintetis Dua Dimensi Dengan Pendekatan Volumetric', *Jurnal Informatika*, Vol. 6, No.1 .

Adjie, Bayu 2002, *Maya 4.0 Unlimited Modelling Animation*. Jakarta : Salemba Infotek.

Ebrahimi, Amir 2009, *3D Platform Tutorial 3rd Edition rev 2*. Diakses tanggal 22 Maret 2014.

Hernita, P. 2012, "Pas Desain Interior 3D dengan Google SketchUp Pro 8 eds 1". AndiPublisher : Yogyakarta.

Jaya, Hendra 2012, 'Pengembangan Laboratorium Virtual Untuk Kegiatan Praktikum Dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter Di SMK', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 2, No. 1.

Mukhammad, Yanuar 2013, 'Membuat Game 3D dengan Unity 3D', Skripsi, Universitas Gadjah Mada.

Moore, P. 1995, *Learning and teaching in virtual worlds: Implications of virtual reality for education*. Australian Journal of Educational

Technology ,11(2),91-102.

<http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet11/moore.html>

McAllister, Graham 2009, *Introduction to the Unity Interface*. Diakses tanggal 22 Maret 2014.

Parameswari, Citra 2007, *Implementasi Lingkungan Virtual Reality pada Aplikasi Bersepeda di UI dengan Memanfaatkan Kacamata Wireless 3 Dimensi E-Dimensional untuk PC*, Skripsi, Univertas Indonesia, Depok.

Purwoko, Bambang Setyo Hari, 'The Development of CNC Virtual Machine as Interactive Media in Learning of CNC Programming', *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Tahun 13, No. 2.

Psotka, J. (1994), *Immersive sistem les: Virtual reality dan pendidikan dan pelatihan*.<http://alex.immersion.army.mil/>

Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variable Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugihartono, Ranang A 2007, 'Pencitraan Lingkungan Dengan Virtual Reality Photography', *Jurnal Seni Rupa*, Vol. 4, No. 2.

Suharsimi, Arikunto 1998. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Wibowo, Aji Widhi 2005, *Pembuatan Museum Virtual Reality Budaya dan Sejarah*, Aji Widhi Wibowo Publisher, Universitas Gunadarma, Jakarta.

Yulianto, Dimas Agung 2012. 'Pemodelan Virtual Reality sebagai Media Promosi Digital pada Perum Japunan Asri', Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang.